

## 安全情報

### 光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ビデオゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔のけいれん、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。

また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。

あなたやご家族、ご親戚の中に、ゲーム中、またはそれ以外の状況で、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

### ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- テレビから離れて座る
- 画面の小さいテレビを使う
- 明るい部屋でゲームをする
- 疲れているときや眠いときはゲームをしない

### そのほかの健康と安全についての重要なお知らせ

このソフトウェアをご使用になる前に、Xbox 360™本体の取扱説明書に記載されている「安全のために」、「健康のために」を必ずお読みください。

## テレビの焼き付き現象について

プロジェクター（液晶方式を除く）やプラズマテレビなどに長時間同じ画像を表示すると、「焼き付き」現象により、ゲームの画像がスクリーンに残り、ゲームをしていないときにもその画面が現れたままになってしまうことがあります。テレビのマニュアルを読んで、ゲームをしても問題がないか確認してください。マニュアルで確認できない場合は、テレビを販売したお店が製造会社にお問い合わせください。

## CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。尚、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。

詳しくはCEROのウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp/>) をご覧ください。

許諾を得ずに、このソフトウェアの複製、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは、固く禁じられています。

**このゲームをセーブするためには、最低80KBの空き容量が必要です。**

## Xbox LIVE®について

Xbox LIVE は、いつでも好きなときに、世界中の誰とでも遊べるオンラインのゲーム環境です\*。

Xbox LIVE では、自分の名刺代わりになるゲーマーカードを作って、好みにあったプレイヤーと友達になったり、一緒にゲームを遊んだりできるだけでなく、友達とボイスチャットをしたり、文字だけではなく音声やビデオでメッセージを送ることもできます\*。さらに、Xbox LIVE マーケットプレイスを通じて、ゲームをより楽しくするさまざまなコンテンツをダウンロードできます\*。

\*各ゲームにより対応機能は異なります。

## Xbox LIVEを利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスにサインアップすることが必要です。Xbox LIVE サービスやXbox 360とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

## 保護者による設定

保護者の方は、児童や青少年がプレイできるゲームやXbox LIVE の各機能・サービスのご利用および制限についてCERO 年齢区分などに基づき簡単に設定することができます。詳しくはXbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

## システム リンクについて

本製品ではシステム リンクを使って、最大8人によるゲームをプレイできます (P.17)。システム リンクを設定するには、次の条件を満たしていることが必要です。

- ◎Xbox 360 本体と本製品がプレイする人数分ある。
- ◎各Xbox 360 本体に対しTVを1台ずつ使用できる。
- ◎複数の本体を接続するためのLANケーブルとネットワーク機器がある。

### ●2台のXbox 360 本体をシステム リンク プレイ用に接続する

1. 2台のXbox 360 本体の電源をオフにします。
2. 1本のLAN（ローカルネットワーク）ケーブルで両方のXbox 360 本体の背面にあるイーサネット端子を接続します。
3. 各Xbox 360 本体を別々のTVに接続し、本体の電源をオンにします。

### ●2台以上のXbox 360 本体をシステム リンク プレイ用に接続する

※2台以上の本体を接続する場合は、LANケーブルの他に、イーサネット ハブ、スイッチ、またはルーターが必要です。LANケーブルおよびネットワーク機器については、最寄りまたはオンラインのコンピューター販売店にお問い合わせください。

1. 各Xbox 360 本体の電源をオフにします。
2. Xbox 360 本体をそれぞれ異なるテレビに接続します。
3. 各Xbox 360 本体をLANケーブルを使用して、ハブに接続します。
4. ハブの電源をオンにし、Xbox 360 本体の電源をオンにします。

### ●ワイヤレス接続

Xbox 360 ワイヤレスLANアダプターを使用して、複数のXbox 360 本体をシステム リンク プレイ用に接続することもできます。

※ワイヤレス ルーターがなくても、アドホック ネットワークを使用して本体を接続し、システム リンク プレイを行うことができます。アドホック ネットワークでは、最大4台のXbox 360 本体を接続できます。

2147年、ホバーシップレース「Fatal Inertia」が全世界を席卷した。

飛び散る溶岩、視界を奪う巨木、道を塞ぐ岩石、噴き上がる水煙。  
大自然の猛威の中を極限までカスタマイズされた機体がすり抜ける。  
そこには人々が忘れかけていた自然への想いと  
速くて華麗なヒーローに対する憧憬があった。

そう、「Fatal Inertia」とは  
都市という罫に囲まれて退屈な日々を送っていた人々が  
古代スポーツの代わりに見つけた至高の娯楽。  
その熱狂はホバーシップを操るドライバーの闘志を高める。  
ドライバーたちは、名誉のため、生活のために  
ライバルとの「生死を懸けた駆け引き」に身を投じた。

そして、彼らは今日も飛び立つ。

# 加速と慣性を超えたとき ドライバーは大自然を裂く風となる。

※Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc., All rights reserved.  
※Microsoft, Windows Live, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および  
その関連会社の商標です。

※本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、  
フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

Introduction	2	序章
Craft Control	4	操作と画面
Play	8	ゲームの始め方・遊び方
Game Type	12	ゲームタイプ
Multiplayer	16	マルチプレイヤー
Garage	18	ガレージ
Weapon	22	武器紹介
Location	26	ロケーション紹介
Options	28	オプション

## Contents

※画面は開発中のものです。 ※本文デザイン 松井淳 (Plus Plan)

# Xbox 360™ コントローラー

## 【LB 左トリガー】

機体を左に傾ける

## 【LB 左トリガーを2回押す】

機体を左回転させる  
自機にくっついた武器を外し、敵機の武器をはじく

## 【RB ボタン】

後方に武器発射  
「ケーブル」(P.24)の場合は  
スパイク状の先端を発射

## 【BACK ボタン】

視点切り替え

## 【左スティック】

機体操作

## 【方向パッド】

方向パッドの下を押すと現在発射できる武器を捨てる

## 【RB 右トリガー】

機体を右に傾ける

## 【RB 右トリガーを2回押す】

機体を右回転させる  
自機にくっついた武器を外し、敵機の武器をはじく

## 【RB ボタン】

前方に武器発射  
「ケーブル」(P.24)の場合は  
マグネットの先端を発射

## 【Y ボタン】

リセット(コース中央に復帰)

## 【B ボタン】

後部カメラに切り替え

## 【X ボタン】

ブレーキ

## 【A ボタン】

アクセル

## 【START ボタン】

## 【START ボタン】ポーズメニュー

Return to Race	レースに戻る
Give Up	レースをやめる(強制的に最下位になる)
Restart Race	レースのリトライ(クイックレースのみ)
Quit to Menu	各メニューに戻る
Options	設定の一部を変更できる(P.28)

## 【X ボタン+A ボタン】ブレーキブースト

アクセル中に X ボタンを押し続けると、速度は落ちるがブーストゲージ(P.7)がたまる。ゲージがたまっている状態で X ボタンのみを離すと、ゲージ分加速できる。さらに、自機についた武器を外したり、飛んでくる武器をはね返したりできる。

## ブレーキブーストの使いどころ



**スタートダッシュ!**

炎が出始めた瞬間にブレーキボタンを離せ!



## 画面説明

## [ Alert ] 警告表示

コースアウトなどをしたときに表示される。



チェックポイント非通過

コースから外れている

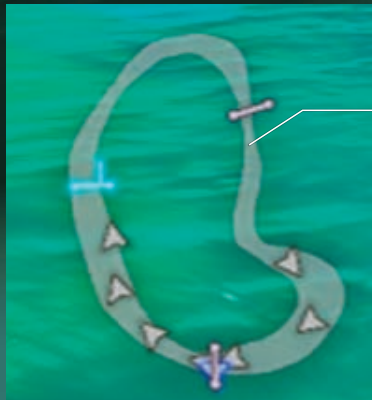
## [ Combat Point ]

## コンバットポイント

レース中に敵機の攻撃に成功したときにもらえるポイント (P.13)。

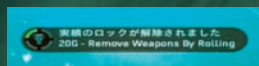
## [ Map ] マップ

コースのミニマップ。



## [ Achievement ] 実績表示

特定の武器やアクションを使うと「実績」(P.28) として記録され、特典がもらえることもある。



レースのコース

▲ 自機 (1P)

▲ 敵機

▲ 自機 (2P)

— チェックポイント

— 次に通過すべきチェックポイント

— スタートゲート  
(突起がある方向が進行方向)



## [ Time ] タイム

トータルのレースタイム。  
スタートゲート通過すること  
に「ラップタイム」が表示される。

## [ Lap Number ]

## ラップナンバー

現在の周回数／ゴールまでの周回数。

ラップナンバーの下には、チェックポイントを通過することによってのタイム差が表示される。

## [ Weapon Icon ]

## 武器アイコン

現在発射できる武器とその回数。  
下の場合、3回発射できる。



## [ Boost Gauge ]

## ブーストゲージ

ブレーキブースト時にたまる。  
ためすぎてゲージが振り切れると、機体は一時停止する。

## [ Speed Meter ] スピードメーター

現在の速度。  
メーター上部には現在の順位が表示される。

## [ Check Point ] チェックポイント

レース中に順番に通過していく。必ず通過しなければならない。



## [ Weapon Pad ] 武器パッド

武器を補充する装置。何が出るかはわからない。



## ゲームの始め方



Xbox 360 本体の取扱説明書に従って準備します。オープニングまたはタイトル画面で **START** ボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

### MAIN MENU

#### ●メインメニュー

#### Single Player

1人でゲームをプレイする。クイックレース、トレーニング (P.10)、キャリアモード (P.11) をプレイできる。

#### Multiplayer (P.16)

2P対戦や通信対戦を行う。

#### Garage (P.18)

オリジナルの機体を作成する。ゲーム開始時は選べない。

#### Options (P.28)

ゲーム環境を設定する。

## データのセーブ・ロード

ゲーム中に記録したレースタイムや獲得したカスタマイズパーツは、自動的にゲーマー プロフィールにセーブされます。また、これらのデータはゲーム開始時にゲーマー プロフィールに応じて自動的にロードされます。

### プロフィールの使い分けとサインイン

セーブデータはゲーマー プロフィールごとに作成されます。Xbox ダッシュボードで複数のプロフィールを作成し、別のプロフィールでサインインすることで、複数のデータを使い分けられます。

※ ゲームの進み具合をセーブするにはゲーマー プロフィールへのサインインが必要です。プロフィールなしでもゲームは進められますが、ゲームの状態は保存できません。プレイ中にサインイン・サインアウトすると自動的にスタートメニューに戻りますので注意してください。

※ 詳しくはXbox 360 本体の取扱説明書をご覧ください。

## レースの進め方

### 1 スタートゲートからレース開始!



### 2 チェックポイントを順々に必ず通過

次に通過すべきチェックポイントは上空に向かって光が立ち上っています。



チェックポイントを通過ミスしても、コースアウトをしても、**Y** ボタンを押せばいつでもコースに復帰!

### 3 武器で敵機を攻撃

敵機の攻撃に成功するとコンバットポイント (P.13) が加算されます。

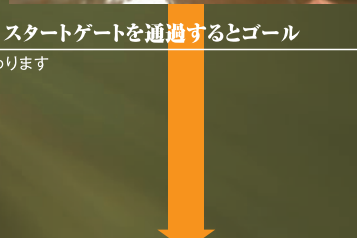


#### POINT

武器がある状態で武器バットを通過しても、新たな武器は獲得できない。レース展開の上で、他の武器が必要になった場合は、武器バットを通過する前に、武器を使い切ってしまう。

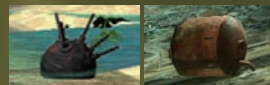
### 4 一定の周回数をクリアした後、スタートゲートを通過するとゴール

周回数は [Course] (P.10) によって変わります ([Knock Out] (P.12) を除く)。



#### POINT

敵機や地形に激突したり、武器の影響 (マグネットなど) を受けたりすると、機体はダメージを受ける。一定のダメージ量を超えると機体は爆発し、リタイアとなる。



機雷とガスパンベ。触れるとダメージを受ける



爆発寸前の状態

## Quick Race ●クイックレース

気軽に遊びたいときにオススメです。

### クイックレースの主な流れ

#### ① レース設定

左スティック上下で項目を選び、左スティック左右で設定を変えます。▼ ボタンを押すとランダムに設定します。▲ ボタンを押すと次に進みます。

#### ② 機体を選ぶ

自分でカスタマイズした機体や、あらかじめ用意された基本機体の中からレースに使う機体を選びます。▼ ボタンでカスタマイズした機体と基本機体を切り替えます。

#### ③ レースを開始する

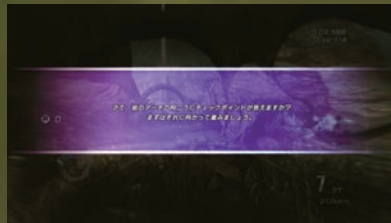
レースは全8機（タイムトライアルを除く）で行います。レース終了後、[Return to Menu] を選べるとレース設定画面に戻り、[Retry] を選べると同じレース設定で再びプレイします。

#### レース設定

League	難易度です。 [Exhibition]→[Professional]→[Elite]の順に敵機が手強くなります。
Game Type	レースのルールです(P.12)。
Location	レースを行うロケーション(場所)です(P.26)。
Course	レースに使うコースです。コースを変えると、同じロケーションでも違ったレース展開を楽しめます。
Condition	レースを行う環境です。ロケーションにより種類が異なります。
環境の種類	Morning(朝) / Noon(昼) / Evening(夕方) / Sunset(日没時) / Night(夜) Clear(晴) / Cloudy(曇) / Blizzard(吹雪) / Stormy(嵐)

## Training ●トレーニング

レースのルールや機体の操縦方法を、実際にプレイしながら学べます。



Flight Training	レースや飛行の基本を学ぶ。
Combat Training	武器の使い道や特徴などを学ぶ。
Game Type Training	ゲームタイプ(P.12)のルールやコツなどを学ぶ。

## Career Mode ●キャリアモード

シリーズ戦を勝ち抜き、ワールドチャンピオンを目指します。連続して4つのレースを行い、ポイントの合計（シリーズポイント）により順位を競います。

### キャリアモードの主な流れ

#### ① プレイするリーグを選ぶ

キャリアモード開始時は自動的に[Invitational]（招待レース・1レースのみ）に参加します。ゲームを進めていくと複数のリーグ（難易度）から参加するレースを選べるようになります。

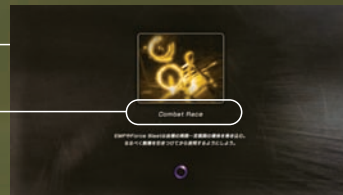
#### ② レースに使う機体を選ぶ

キャリアモード開始時は決められた機体（Mercury Class）でプレイをします。シリーズを勝ち抜いていくと好きな機体を選べるようになります。獲得した機体はガレージ（P.18）でカスタマイズできます。

#### ③ レースを開始する

レースは全8機で行います。また、レースごとにゲームタイプ（P.12）が決められています。レースを始める前に確認しましょう。

ゲームタイプを確認



#### ④ レース結果表示

順位に応じたポイントがもらえます。シリーズ戦の場合、[Next Race] を選べると次のレースに進みます。



シリーズポイント

今回のレースでのポイント

順位	レースポイント(1レース)
1位	10ポイント
2位	8ポイント
3位	6ポイント
4位	4ポイント
5位	3ポイント
6位	2ポイント
7位	1ポイント
8位	0ポイント

#### ⑤ シリーズ結果表示

総合1位になっているとシリーズ制覇となります。シリーズポイントが同じ場合、コンバットポイントが多い方が上の順位になります。総合3位以内になると、新たなシリーズに挑戦できるようになり、カスタマイズパーツがもらえます。レース結果や獲得したパーツなどは自動的にセーブされます。



#### ⑥ コンバットポイント表彰

さらに、総合コンバットポイントが1位の場合、ペイントセットやエンブレムなどがもらえます。



## Combat Race ●コンバットレース

基本のゲームタイプです。武器を使って敵機を蹴散らし、1位を目指します。



特別な制限などはない、ゲームに慣れるまではこのタイプで遊ぼう

## Knock Out ●ノックアウト

全7周で行われます。全機が1周することにより、その時点の最下位が強制的に脱落します。最後まで生き残った機体が1位となります。



早い者が生き残る。つねに先頭集団でレースを進めるようにしたい

## Velocity ●ヴェロシティ

武器バッドから、スピードアップ用の武器（ロケット、フォースブラスト（P.23）、タイムディレイター（P.25））が出現します。スピード感あふれるレースを楽しめます。



機体の制御がコーナリングの鍵となる。カーブでは機体を傾けつつ、ターンするように

### コンバットポイント

敵機の攻撃に成功したときにももらえるポイントです。ポイントは武器によって異なります。キャリアモードで、総合コンバットポイントの1位を獲得すると、新たなベントセットやエンブレムがもらえます。

自機の行動	コンバットポイント
マグネットを1個、敵機につける	1ポイント
ロケットを敵機につける	10ポイント
スモークボムを敵機に当てる	1機につき1ポイント
フォースブラストを敵機に当てる	(前方発射) 1機につき10ポイント (後方発射) 1機につき5ポイント
フォースフィールドで敵機を吹き飛ばす	1機につき20ポイント
ケーブルを敵機につなぐ	5ポイント
ケーブルで2機の敵機をつなぐ	20ポイント
ケーブルで敵機を地形とつなぐ	10ポイント
EMPを敵機に当てる	1機につき10ポイント
敵機をリタイアさせる	100ポイント

## Magnet Mayhem ●マグネットメイハム

レース中、自動的にマグネット (P.22) が補充されます。武器パッドは出現しません。マグネットの撃ち合いにより、機体の操縦が難しくなるので、激しいバトルが展開されます。



マグネットを大量につけられると操縦不能に。ブレーキブーストを駆使して進め

### 機体によって撃てるマグネットの数は違う

マグネット1個につき撃てるマグネットの数は、機体によって異なります。



Titan Class

X 3

Phoenix Class

X 2

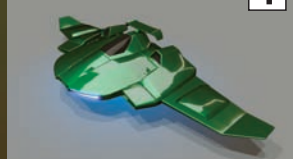


Mercury Class

X 1

Aurora Class

X 1



## Time Trial

●タイムトライアル

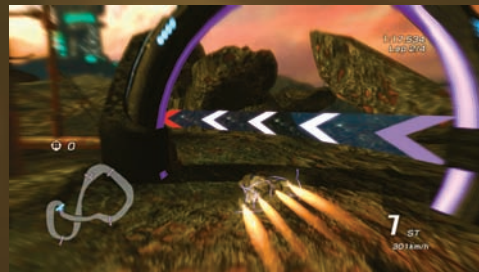
最速タイムの更新を目指します。1機で行います。



コースの確認やレースの練習に最適



ブレーキブーストによるスタートダッシュは必須!



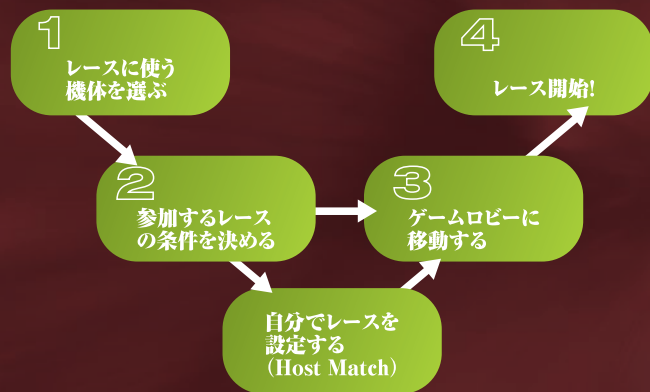
チェックポイントの位置を覚え、無駄なく走れ!



## Multiplayer Menu ●マルチプレイヤーメニュー

2-Player Quick Race	2人で1つのレースをプレイする。画面が2分割される。
2-Player Series	2人で4つのレースを行ってシリーズポイントを競う。画面が2分割される。
Xbox LIVE	オンライン対戦を行う。
System Link	LAN環境でネットワーク対戦を行う。
Leaderboard	現在のランキング(TrueSkill™)を確認する。

**ネットワーク対戦([Xbox LIVE]、[System Link])の流れ**  
ネットワーク対戦では、最大8人によるレースが楽しめます。参加人数が8人に満たない場合、残りの機体はコンピュータが担当します。



### Xbox LIVE ●Xboxライブ

Xbox LIVE (P.1) に接続して、離れた場所にいるプレイヤーと対戦を楽しめます。1レースのみの対戦です。

Quick Ranked Match	自動的に参加可能なゲームロビーを検索する。レースの結果によってプレイヤーのランキングが変動。
Quick Player Match	ルールや手順は「Quick Ranked Match」と同じだが、レース後、プレイヤーのランキングは変動しない。
Find Custom Match	指定した条件に合ったゲームロビーを検索する。
Host Match (P.17)	ホスト(レースの管理者)となり、レースの条件などを設定して他の参加者を待つ。

## レース作成

[Host Match] を選んだ場合は、以下のような設定ができます。

Ranked / Player	レース後、ランキングが変動するかしらないか(Xbox LIVEのみ)。
Private / Public	[Private] を選ぶと、招待メッセージを出した人のみが参加するレースとなる(Xbox LIVEのみ)。

### Game Lobby

### ●ゲームロビー

ホスト(レースの管理者)と、レースの参加者が集まる場所です。情報の確認やレースの準備を行います。

ホストを除くプレイヤー全員がSTARTボタンを押した後、ホストがSTARTボタンを押すとレースが始まります。



X ボタン	レースに使う機体を変更する。
Y ボタン	レース設定を変える(ホストのみ)。
START ボタン	(ホスト) レースを開始する。2人以上のプレイヤーがロビーにいて、全プレイヤーの準備が整うと選べる。 (ホスト以外) レース開始の準備が整ったことを他のプレイヤーに示す。
B ボタン	ロビーから退出する。ホストが選んだ場合、ロビーは消滅。
他のプレイヤーを選んでA ボタン	強制的にプレイヤーをロビーから退出させたり(ホストのみ)、ゲーマーカードを見たり、プレイヤーの評判を送ったりする。

### System Link

### ●システムリンク

LAN (ローカルネットワーク) ケーブルで接続された2台以上のXbox 360 を使って、ネットワーク対戦を行います (P.1)。1レースのみの対戦です。

Join Match	レースの一覧が表示される。参加するレースを選ぶ。
Host Match	ホスト(レースの管理者)となり、レースの条件などを設定して他の参加者を待つ。

# Customize

## ●機体のカスタマイズ

キャリアモードの一番最初のレース（招待レース）で1位になると、[Garage]で機体をカスタマイズできるようになります。4つの基本機体から1つを選び、性能を上げたり、見た目を変えたりします。カスタマイズした機体はクイックレース、キャリアモード、ネットワーク対戦で使えます。

### カスタマイズパーツを増やすには

- ◎キャリアモードのシリーズ成績で総合3位以内に入る
- ◎キャリアモードのシリーズ成績でコンバットポイント1位を獲得する
- ◎特定の実績（P.28）をクリアする

## カスタマイズの流れ

### 1 カスタマイズする機体を選ぶ

新規機体アイコンを押すと4機の基本機体が表示されます。左スティック左右で機体を選び、**A** ボタンを押すとカスタマイズできます。**X** ボタンを押すとカスタマイズした機体を消去します。

New  
新規機体  
アイコン

### 2 機体をカスタマイズ

獲得済みのパーツをつけたり、色を変えたりします。性能に影響を与えるパーツ（Wingsなど）を変えると、機体の性能も上下します。性能を見ながらカスタマイズしましょう。

機体の性能については「基本機体紹介」（P.20）を参照。



性能が上がると青く、下がると赤く表示される

### 3 カスタマイズした機体のセーブ

カスタマイズが終了したら [Done] を選びます。カスタマイズした機体は自動的にセーブされます。



## Upgrades

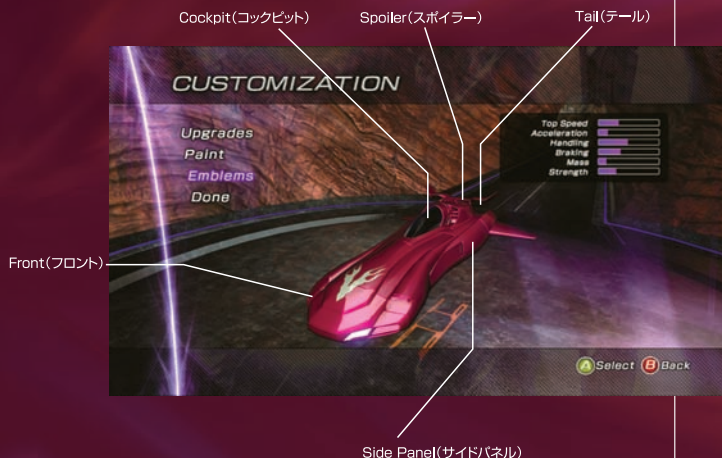
## ●アップグレード

機体の性能を変えるものと見た目を変えるものがあります。

### 機体の性能を変えるもの

Engine (エンジン)	最高速・加速に影響を与える。
Brake (ブレーキ)	ブレーキ性能とブレーキブーストに影響を与える。
Body Panel (胴体)	機体の性能全般に影響を与える。
Wings (翼)	操作性・最高速・加速に影響を与える。

### 機体の見た目を変えるもの



## Paint

## ●ペイント

機体の色や質感、模様などを変えます。機体の性能には影響しません。

## Emblem

## ●エンブレム

機体のフロントにエンブレムを貼ります。機体の性能には影響しません。

深紅の流線型が大自然を舞う。  
不死鳥・フェニックスのように。

残像に触れた者を魅了する。  
明星の女神・オーロラの降臨。

DATA

Top Speed  
Acceleration  
Handling  
Braking  
Mass  
Strength

最高速  
加速  
操作性  
ブレーキ性能  
重さ  
強さ

C  
B  
B  
C  
B  
C

初心者～中級者向けの機体で、扱いやすく  
弱点もありません。

Phoenix  
C l a s s



DATA

Aurora  
C l a s s

Top Speed  
Acceleration  
Handling  
Braking  
Mass  
Strength

最高速  
加速  
操作性  
ブレーキ性能  
重さ  
強さ

A  
C  
C  
B  
C  
D

圧倒的な最高速を誇りますが、  
衝撃に弱く慎重に操作が必要があるため、上級者向けの機体と言えます。



## Craft Type 基本機体紹介

DATA

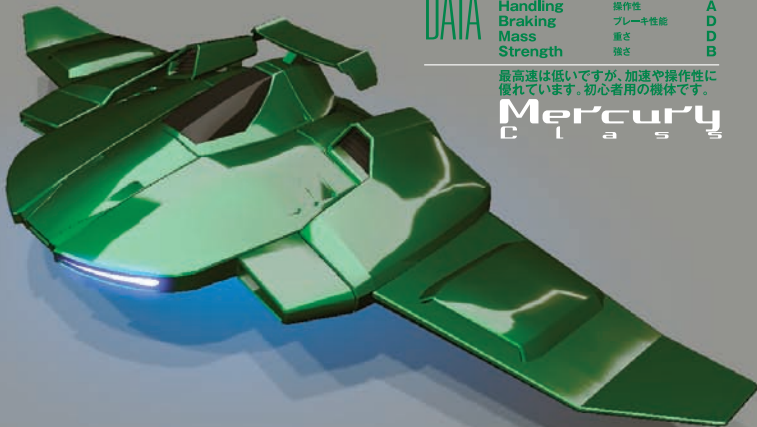
Top Speed  
Acceleration  
Handling  
Braking  
Mass  
Strength

最高速  
加速  
操作性  
ブレーキ性能  
重さ  
強さ

D  
A  
A  
D  
D  
B

最高速は低いが、加速や操作性に  
優れています。初心者用の機体です。

Mercury  
C l a s s



DATA

Top Speed  
Acceleration  
Handling  
Braking  
Mass  
Strength

最高速  
加速  
操作性  
ブレーキ性能  
重さ  
強さ

D  
D  
D  
A  
A  
A

外周からの衝撃には強く、武器の影響を受けにくいです。  
スピード耐性は劣りますが、入射しては力を見せます。



Titan  
C l a s s

神の伝令・マーキュリー。  
その機体は誰も捕えられない。

周囲を威圧しレースを支配。  
巨人・タイタンが宙を駆け回る。

※性能の数値はゲーム開始時のものです。Aが一番良く、以下B、C、Dの順となります（「重さ」の場合、Aが一番重い）。



## Magnet

## ●マグネット



敵機に向かって飛ぶ磁石です。その重みで、ついた機体のスピードを落とし、バランスを崩します。

機体についたマグネットは時間が経つと爆発し、機体にダメージを与えます。また、地形に機体をぶつけたり、ブレーキブーストを行ったりすると外れます。

## RB ボタン 前方発射

発射する前に周囲に敵機がいるか確認しよう。敵機がいないと自機についてしまう。

## LB ボタン 後方発射

敵機情報が見えるところまで引きつけてから発射しよう。霞として通り道に落としても可。



前方発射

## Cluster Magnets ●クラスターマグネット



マグネットが複数詰まった爆弾です。機体を感知すると自動的に爆発し、マグネットを放出します。まっすぐ前方に発射されるので敵機付近に飛ばすのは難しいですが、成功すれば一度に大量のマグネットをつけられます。

## RB ボタン 前方発射

洞窟内などの狭い場所は避け、広い直線で使いたい。密集状態の敵機に発射すれば効果大。

## LB ボタン 後方発射

霞として効果絶大。スピードが出ていないときに仕掛けると、自機を感知してしまうので注意。



後方発射

## Rocket

## ●ロケット



敵機に向かって飛んでいく誘導弾です。敵機にくっつき、バランスを失わせます。

機体についたロケットは、数秒噴射した後に外れます。また、地形に機体をぶつけたり、ブレーキブーストを行ったりすると外れます。

## RB ボタン 前方発射

翼につけば、敵機は制御不能となる。自機につけられたときは、すかさずブレーキブーストで外せ。

## LB ボタン 後方発射

自機を一定時間、加速させる。操縦が難しくなるので障害物の少ない場所で使用しよう。



後方発射

## Force Blast ●フォースブラスト



エネルギー爆発を起こします。前方の敵機を吹き飛ばしたり、後方で爆発させて自機のスピードを上げたりします。爆発の風圧で、機体についたマグネットなどの武器も外せます。

## RB ボタン 前方発射

狙いがつけにくいですが、爆発の威力は凄ましい。密集状態の敵機を一掃できる。

## LB ボタン 後方発射

マグネットも外せて使い勝手がよい。敵機を引きつけてから使用し、一気に差を広げたい。



前方発射

## Smoke Bomb ●スモークボム



煙幕を張ります。敵機の視界を遮断し、クラッシュを誘発します。

### RB ボタン 前方発射

分かれ道の片方に投げ込み、後続の敵機を惑わそう。

### LB ボタン 後方発射

敵機が後ろに密集しているときに使おう。障害物が多い場所で使用するとさらに効果的。対人戦でも威力を発揮する。



後方発射

## Cable ●ケーブル



ケーブル状の武器を前方に発射します。敵機を捕まえたり、地面に引っかけたりします。他の武器とは異なり、一度前方に発射しても、ケーブルのもう一端は自機にくっついたままです。再びAボタン（またはBボタン）を押して、必ず両端を発射させましょう。

### RB ボタン マグネットの先端を発射

前方の敵機にくっつく。複数の敵機が前にいるときに、Bボタンをすばやく2回押すと、敵機同士をつなげられる。



### LB ボタン スパイク状の先端を発射

前方の地形に引っかかる。自機が引っ張られ、加速する。また、マグネットの先端を敵機につけた後にBボタンを押すと、敵機を足止めできる。



## Force Field ●フォースフィールド



機体の表面から外向きの圧力が発生します。自機にくっついた武器を外したり、飛んでくる武器をはね返したりできます。また、発動中に敵機に近づけば、敵機を吹き飛ばせます。

### LB ボタン Or RB ボタン

#### 前方・後方発射の区別なし

無敵状態になるので、自分の飛行にのみ専念できる。敵機の武器が機体にくっついたときに使っても効果的。



## EMP ●イーエムピー

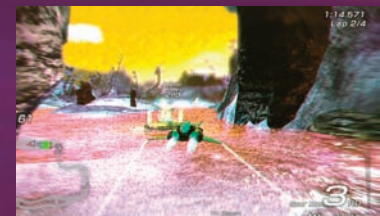


自機周辺の電力と磁力を一時的に遮断します。自機周辺にいる敵機のエンジンと浮力は突然停止し、敵機はコントロールを失います。また、自機についたマグネットなどを外せます。

### LB ボタン Or RB ボタン

#### 前方・後方発射の区別なし

発射すると一瞬、画面全体が歪む。コースを見失わないようにしましょう。



## Time Dilator ●タイムディレイター



自機以外の「時間の流れ」を遅らせます。自機は普通に飛行できるので、うまく使えば大幅に順位上げられます。

### LB ボタン Or RB ボタン

#### 前方・後方発射の区別なし

めったに出現しない武器だが、使えば一発逆転も可能。自機のスピードが格段に上がるので、ぶつからないようにしましょう。







## Lost Canyon

[失われた渓谷] ロスト キャニオン

風化した採掘現場。クレーンや橋など昔の名残が、ドライバーを苦しめる。レース中に落石事故が起きることもしばしば。ちなみに、採掘時に使われていたトンネルは絶好のショートカットルートになっている。



## Deepwoods Pass

[樹海の山道] ディープウッド パス

森の中にある湿原を猛スピードで走り抜ける。視界を遮る樹木と岸壁に囲まれたルートが白熱のレースを演出。沼の下や滝の中をくぐったり、倒れた巨木をかわしたり、大自然の雄大さと恐怖を同時に体感できる。コースの難度が高い。

[楽園の島] パラダイス アイル

## Paradise Isle

南国の無人島。視界を遮る物が少なく、澄んだ海や南国の花など美しい景色も堪能できるため、ホバー初心者に人気がある。ただコースが広く見通しが良いぶん、レースバトルは過激に、機雷や難破船といった障害物もクラッシュを誘発する。



## Devil's Summit

[悪魔の頂] デビルズ サミット

都市郊外にある火山地帯。以前は工業地域として栄えていたが火山活動により廃れ、ガスボンベや鉄筋などが至る所に放置されている。アップダウンもジェットコースター並に激しく、ドライバーの心休まる場所はない。マグネットによる敵機の妨害が勝敗を分ける。



## Glacier Bay

[氷舞う海辺] グレイシア ベイ

雪山と凍った海がレースの舞台となる。雪山には木々が生い茂り、ドライバーの視界を奪う。海は広々としていて加速に適しているが、油断して飛ばしすぎると洞窟や突き出た氷山の餌食になるだろう。



## 各種設定

メインメニューの[Options]を選ぶか、ゲーム中に<sup>ON</sup>STARTボタンを押すと各種設定ができます。  
※(☆)はゲーム中にも変更可能な設定。**黄色**はゲーム開始時の設定。

### 表示設定

ミニマップ(☆)	画面左下のマップを表示するかどうか。【On/Off】
レース中の警告(☆)	画面上部の警告を表示するかどうか。【On/Off】
スピードメーター(☆)	スピードメーターの表示の仕方を設定。 【km/h表示(キロメートル表示)/マイル表示】
初期カメラ位置	レース中のカメラ位置を設定。 <sup>ON</sup> BACKボタンでも変更可能。 【後方(通常位置)/近接(機体のすぐ後ろ)/1人称(コックピット視点)】
敵機の情報表示(☆)	敵機の情報の表示の仕方を設定。 【名前と順位/off/順位表示のみ】

### コントローラー設定

コントローラー設定	ボタンの割り当てを変える。
機体の上下操作(☆)	左スティックを操作したときの機体の挙動を設定。 【上で降下・下で浮上(左スティックを下に倒すと機体は浮上)/ 上で浮上・下で降下(左スティックを下に倒すと機体も降下)】
振動機能(☆)	振動機能を設定する。【On/Off】

### サウンド設定

BGM音量(☆)	ゲーム中の音楽の音量を調整。
エフェクト音量(☆)	効果音の音量を調整。

### セーブデータ

セーブファイルを初期化する	すべての記録を初期化する。
セーブデバイスを変更する	ストレージ機器(データの保存場所)を変更する。
保存データをロードする	ストレージ機器から[Fatal Inertia]のセーブデータを読み込む。

### 実績

Xbox 360 本体のダッシュボードを開き「実績」を確認する。「実績」には50のミッションが存在し、それらをクリアするとゲームスコアやカスタマイズパーツが手に入る。

### スタッフロール

スタッフロールを表示する。

### サウンド・ドルビー設定

本製品はドルビー® デジタル5.1に対応しています。

ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、必ず光デジタルケーブルで、Xbox 360 D 端子 HD AV ケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AV ケーブル、Xbox 360 VGA HD AV ケーブル、Xbox 360 S ビデオ AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。

また、必ずXbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

## ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

でんわ **045-561-8181** 月～金(祝日を除く)10:00～17:00  
※おかけ間違いのないよう、お願いいたします。

お問い合わせ <http://www.gamecity.ne.jp/support/>

〒223-8503  
横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエーテクモゲームス  
Xbox 360 DL版[Fatal Inertia]ユーザーサポート係

- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
- ご購入間違いによる交換等は一切いたしておりません。
- 複製品、無許諾のレンタル品、営業使用品等はサポートいたしません。

新製品のご案内(ホームページ)

<http://www.gamecity.ne.jp/>